**ТЕМА: Создание и наложение титров**

Любой проект, простой или сложный, будет выглядеть более совершен­ным, в случае если добавить в него текст, титры и графику. При этом в **Final Cut Pro** не требуется осуществлять захват или импорт текстовых клипов. Титры и другие элементы, такие как цветные шаблоны, шкалы и дру­гие эффекты, можно генерировать и применять непосредственно в **Final Cut Pro**.

Чтобы упростить процесс добавления текста в эпизод, можно выпол­нить несколько операций. Можно импортировать образец клипа со стилем, который требуется скопировать. Можно также расположить все текстовые клипы в одном треке, чтобы их можно было включать и отключать одновременно. Вместе с тем, если проект представляет собой телепередачу, можно включить оверлей, чтобы следить за тем, что титры умещаются в ʼʼзоне безопасностиʼʼ, ᴛ.ᴇ. в зоне, отображае­мой на экране любых телевизоров.

Чтобы настроить эпизод для показа его по телевидению, нужно при активном окне **Viewer** выбрать **View > Show Title Safe**. В окне **Viewer** на изображении появятся два прямоугольных поля (рис. 4.45). Внутреннее поле представляет собой ʼʼбезопасную областьʼʼ титров, а внешнее поле – область ʼʼбезопасного действияʼʼ. Записываемое на камеру изображение в действительности больше, чем видимая область телеэкрана. Когда текст расположен внутри безопасной области, можно не беспокоиться о том, что он не отобразится пол­ностью, т.к. текст будет виден на любом телеэкране. Аналогичным образом, в случае если важное действие в клипе происходит в рамках обла­сти безопасного действия, это означает, что данное действие будет увидено телезрителем.

В случае если команда **Show Overlays**не выбрана в меню **View**, граница ʼʼбезопасной областиʼʼ отображаться не будет. По этой причине для отображения ʼʼбезопасной областиʼʼ должны быть выбраны опции **Show Title Safe** и **Show Overlays**.



Рис. 4.45. ʼʼБезопасная областьʼʼ в окне **Viewer**

Существует еще один способ включения границы безопасной об­ласти, а также и других оверлеев. В окне **Viewer** нужно щелкнуть на кнопке **View Overlay** и во всплывающем меню и выбрать **Show Title Safe** (рис. 4.46). Данное всплывающее меню **View** содержит некоторые из элемен­тов, присутствующих в меню **View**, однако здесь их расположение более удобно. В окне **Canvas** также есть кнопка всплывающего меню **View**.

При монтаже текстовых клипов изменение текста осуществляется в окне **Viewer**. Когда текстовый клип загрузится в окне **Viewer**, ссылка на клип с изображением будет потеряна. По этой причине лучше открывать клип с изображением в от­дельном окне **Viewer**.

Чтобы открыть клип в новом окне **Viewer**, нужнов окне **Browser** щелкнуть на клипе правой кнопкой мыши и выбрать **Open in New Viewer** во всплывающем меню. После этого можно продолжать монтаж и обращаться к клипу по мере крайне важно сти.

В **Final Cut Pro** можно создавать клипы, не прибегая к внешним средствам, а используя генераторы. Среди генерируемых элементов – цветовые полосы и тон, используемые для контроля, блоки для заполнения про­странства черным цветом, цветные шаблоны и градиент, позволяющие создавать интересные фоновые изображения, а также текст. Некото­рые генерируемые элементы являются самостоятельными, к примеру, цветовые полосы в начале эпизода; другие элементы могут использо­ваться совместно с видеоклипами.



Рис. 4.46. Кнопка **View Overlay**в окне **Viewer**

Большая часть сгенерированных элементов, в случае если эти элементы выде­лены, отображается в окне **Viewer** с длиной в 2 минуты и размеченной длительностью в 10 секунд (значение по умолчанию). Все сгенериро­ванные элементы являют собой исключительно видеоданные, кроме цветовых полос и тона. Видеогенераторы можно выбирать в одном из двух мест – в окне **Viewer** или на вкладке **Effects** окна **Browser**.



Рис. 4.47 Меню **Generator**в окне **Viewer**

При монтаже эпизода в начало сцены можно будет добавить некоторый начальный материал, чтобы идентифицировать происходящее. Вместе с тем, также следует включить в материал цветные таблицы, чтобы зрители могли правильно настроить изображение на экране.

В правом нижнем углу окна **Viewer** нужно щелкнуть на кнопке всплываю­щего меню **Generator**(рис. 4.47) и выбрать **Bars and Tone > Bars and Tone Pal** (или другой генератор, соответствующий параметрам эпизода). Генерируемые элементы также можно выбирать на вклад­ке **Effects**.

Клип **Bars and Tone** содержит цветовые полосы и два трека с тоном громкостью -12 дБ (рис. 4.48). Все генерируемые элементы имеют длительность по умолчанию, равную 10 секундам; это значение можно изменить на вкладке **User Preferences Editing** (в поле **Still/Freeze Duration**). Длительность также можно изменить в поле **Viewer Timecode Duration**. После чего клип можно вставить в начало эпизода.



Рис. 4.48. Клип **Bars and Tone**

Чтобы идентифицировать эпизод, нужно добавить текст после цвето­вых полос с использованием генератора **Text**. Для этого нужно щелкнуть на всплывающем меню **Generator** и выбрать **Text > Text** во всплывающем меню. В окне **Viewer** слова **SAMPLE TEXT** отображаются над областью изображения (рис. 4.49). Это строка текста͵ установленная по умолчанию.

****

Рис. 4.49. Генератор **Text**в окне **Viewer**

Монтаж типового клипа **Text** в окне **Timeline** – важный шаг в рабочем процессе. Можно не только следить за изме­нениями в окне **Canvas** при редактировании текста͵ но также можно одновременно сохранять эти изменения. В случае если бы приходилось от­крывать клип в окне **Viewer** поверх типового клипа **Text**, это приводи­ло бы к утере всех внесенных изменений.



Рис. 4.50. Отображение клипа **Text**в окне **Timeline**

Все сгенерированные текстовые элементы отображаются в окне **Timeline** как клипы, окрашенные в пурпурный цвет, с указанием типа текста в качестве названия клипа (рис. 4.50). Чтобы внести изменения в клип, нужно открыть его как любой другой клип в эпизоде.

В окне **Timeline** нужно переместить метку воспроизведения на клип **Text**, чтобы ото­бразить его в окне **Canvas**, после чего дважды щелкнуть на нем, чтобы открыть в окне **Viewer**. Далее нужно открыть вкладку **Controls**(рис. 4.51). Вкладка **Controls** представлена в окне **Viewer** для большинства ге­нераторов. На вкладке присутствуют различные атрибуты, такие как шрифт, размер, стиль и выравнивание.



Рис. 4.51. Вкладка **Controls** в окне **Viewer**

При выделении клипа в окне **Timeline** вокруг границы клипа в окне **Canvas** появляется голубая рамка. В случае если включено отобра­жение границы безопасной области, на изображении видны три пря­моугольника. Чтобы скрыть внешнюю рамку, нужно снять выделение с клипа в окне **Timeline**.

Чтобы изменить текст титров, нужно щелкнуть на поле **Text**, и когда текст **Sample Text** выделится, нужно вве­сти свой текст и нажать **{Tab}** , чтобы отобразить новый текст в окне **Canvas**.

Текстовые блоки могут представлять собой лишь краткое описа­ние эпизода, но могут также содержать самую различную инфор­мацию, к примеру, название представления, название или номер эпизода, имя монтажера, режиссера или продюсера.

Чтобы переместить указатель на следующую строку, в окне **Viewer** нужно щелкнуть на конце текстовой строки и нажать **{Return}**. А затем про­должить ввод текста в текстовом блоке.

По мере добавления строк, текст может начать выходить за границу экрана в окне **Canvas**, а также за пре­делы безопасной области. В области изображения окна **Canvas** для текста достаточно много места͵ в связи с этим следует просто переместить текст выше.

Чтобы переместить вверх центральную точ­ку текста͵ нужно прокрутить окно **Viewer** вниз до параметра **Origin** и щелкнуть на кнопке **Point Select (крестик)** (рис. 4.52). В окне **Canvas** нужно щелкнуть и перета­щить крестик вверх.



Рис. 4.52. Кнопка **Point Select**

Чтобы сбросить параметры на значения по умолчанию, нужно щелкнуть на кнопке **Reset**, помеченной красным крестиком в правом верхнем углу вкладки **Controls**.

Чтобы увеличить или уменьшит расстояние между строками, нужно указать значение в поле **Leading**.

Как правило, после текстового блока оставляется несколько секунд черного экрана или вставляется некоторый отсчет времени, обо­значающий начало эпизода. В **Final Cut Pro** можно смонтиро­вать генерируемый элемент, называемый черным экраном. ʼʼЧерный экранʼʼ также можно использовать взамен клипа в эпизоде. Им можно заменить материал, который еще не был снят, или графическое изображение, работа над которым еще не завершена.

Чтобы создать видеотрек ʼʼчерного экранаʼʼ и два пустых аудиотрека, на вкладке **Video** окна **Viewer** нужно щелкнуть на всплывающем меню **Generator** и выбрать **Slug** во всплывающем меню. После чего можно вставить данный клип в конец клипа **Text** или в другое нужное место (рис. 4.53).

Возможности **Final Cut Pro** позволяют добавлять текст с разнообраз­ным набором параметров. Некоторые генерируемые текстовые элемен­ты предварительно форматируются для определенных целей, как, на­пример, элемент плашка, наиболее часто используемый для идентификации действующего лица, места или предмета. К примеру, в репорта­же выпуска новостей имя и местоположение корреспондента отобра­жается на плашке в начале репортажа. Текстовый генератор **Lower 3rd** автоматически создает две строки текстовой информации в безопас­ной области титров в левом нижнем углу области изображения.



Рис. 4. 53. Смонтированный эпизод в окне **Timeline**

В окне **Viewer** нужно щелкнуть на всплывающем меню **Generator** и выбрать **Text > Lower 3rd**. В окне **Viewer**появится новый текстовый клип с двумя предуста­новленными строками текста (рис. 4.54).



Рис. 4.54. Клип **Lower 3rd**

Так как в данном случае крайне важно , чтобы данный клип отображался поверх кли­па с изображением, можно использовать монтаж наложением. При этом **Final Cut Pro** задействует метку воспроизведения и кнопку источ­ника для назначения трека клипа, длительности и положения в эпизоде. После этого новый клип размещается в треке над основ­ным клипом, в соответствии с его длительностью и позицией.

В окне **Timeline** нужно разместить метку воспроизведения на мес­те, где должны быть титры. Далее из окна **Viewer** нужно перетащить клип **Lower 3rd** в окно **Canvas** и разместить его над секцией **Superimpose** в области **Edit Overlay**. Final Cut Pro автоматически наложит клип непосредственно на на­значенный трек (рис. 4.55).



Рис. 4.55. Размещение клипа **Lower 3rd** на **Timline**

В окне **Canvas** видно, что две строки текста внизу экрана располо­жены точно по границе безопасной области отображения титров поверх основного клипа (рис. 4.56). В некоторых случаях, требуется отдельный текст на черном фоне, но обычно нужно отобразить текст поверх изображения. Все тексто­вые клипы в **Final Cut Pro** содержат альфа-канал, предопределяющий прозрачность области текстового клипа, не занимаемой буквами, что позволяет осуществлять наложение текста на практически лю­бое изображение.



Рис. 4.56. Отображение клипа **Lower 3rd**в окне **Canvas**

В окне **Timeline** нужно дважды щелкнуть на клипе **Lower 3rd**, чтобы от­крыть его в окне **Viewer**, а затем щелкнуть на вкладке **Controls**. При работе с этим клипом отображаются две отдельные области, в каждой из которых можно вносить изменения в одну из двух тек­стовых строк (рис. 4.57).

В полях **Text 1** и **Text 2** можно ввести свой текст, а затем присвоить ему собственный стиль, шрифт размер, а также изменить другие параметры.

Иногда потребуется сократить время отображения титров. Для этого можно легко изменить длительность клипа и при­менить эффект микшера, установленный по умолчанию, для сгла­живания монтажного стыка.

В окне **Timeline** нужно выделить точку **In** клипа **Lower 3rd**, набрать такое число, насколько нужно сдвинуть клип вправо или влево, а затем нажать **{Return}**. После этого нужно нажать **{Command + Т}**, чтобы добавить эффект микшера, используемый по умолчанию (рис. 4.58). После применения эффекта перехода и сокращения длительность клипа тит­ры будут выглядеть более профессионально и будут похожи на ори­гинальную версию, показанную по телевидению.



Рис. 4.57. Вкладка **Controls**

****

Рис. 4.58. Применение эффекта перехода к клипу **Lower 3rd**

В **Final Cut Pro** функция тени расположена в окне **Viewer** на вкладке **Motion**, так как, несмотря на то, что не каждый клип является текстовым, в каждом клипе может присут­ствовать эффект отбрасывания тени. Поскольку у каждого клипа есть своя вкладка **Motion**, эффект тени располагается именно на этой вкладке.

В окне **Viewer** нужно щелкнуть на вкладке **Motion**, после чего отметить опцию **Drop Shadow**. Далее нужно щелкнуть на открывающем треугольнике, чтобы отобразить параметры функции (рис. 4.59). При включении функции **Drop Shadow** за текстом в окне **Canvas** отобразится тень.



Рис. 4. 59. Вкладка **Motion**

В области параметров **Drop Shadow** нужно щелкнуть на поле **Offset** и вве­дите требуемое число, чтобы обозначить, насколько тень будет отстоять от самого текста. Далее можно изменить угол, значение мягкости **Softness** и непрозрачности **Opacity**. Непрозрачность изображения варьируется от абсолютно непроз­рачного (100%) до полностью прозрачного, ᴛ.ᴇ. невидимого (0%). Как правило, чем больше значение непрозрачности и четкости, тем меньшим кажется расстояние между текстом и фоновым изобра­жением; чем тень более прозрачна и размыта͵ тем больше визуаль­но расстояние от фонового изображения.

В элементах управления **Lower 3rd**можно добавить сплошной фон текста͵ чтобы выделить текст на фоне более яркого изображения. При выборе опции **Solid** в качестве значения параметра **Background** можно изменить цвет фона и настроить его непрозрачность.

Важно заметить, что для создания титров можно также использовать другую категорию текстовых генераторов – **Boris**; выбрать ее можно также во всплывающем меню **Generator**. Категория **Boris** содержит расширенный набор текстовых генераторов, обеспечивающий высокий уровень гибкости и качества. Подменю **Boris** содержит четыре текстовых генератора. В отличие от текстовых параметров, эти параметры расположены в отдельном окне и предоставляют на выбор пользователя значительно более широкий спектр настроек, включая трехмерное управление отдельными символами **(Title 3D)**. Текстовые параметры **Boris**, входящие в установку **Final Cut Pro**, позволяют также вносить ряд изменений в стиль отображения текста.

В окне **Timeline**нужно расположить метку воспроизведения там, где предполагается разместить титры. В окне **Viewer** нужно щелкнуть на вкладке **Video**, после чего щелкнуть на всплывающем меню **Generator** и выбрать **Boris > Title 3D**. Далее нужно перетащить клип в область**Canvas**и смонтировать его методом наложения.



Рис. 4.60 Область **Title 3D**на вкладке **Controls**



Рис. 4.61. Окно параметров **Boris Title 3D**

В окне **Timeline** нужно дважды щелкнуть на клипе, чтобы открыть его в окне **Viewer**, после чего щелкнуть на вкладке **Controls**. В поле **Text Entry and Style** нужно щелкнуть на области **Title 3D (Click for options)** (рис. 4.60). В области параметров **Boris Title 3D** на вкладке **Controls** не осуществляется ввод текста: для этого используется отдельное окно.

После осуществления действий, описанных выше, откроется окно с несколькими небольшими вкладками, расположенными вертикально вдоль левого края окна (рис. 4.61). Это вкладки **Text Style**, **Text Wrap**, **Text Fill**, **Edge Style**и **Shadow Type**. Рядом с несколькими элементами есть небольшие поля флажков для включения и отключения опций.

Выбрав первую вкладку, нужно ввести соответствующий текст для титров. Чтобы применить изменения ко всему тексту, его нужно выделить. Это можно сделать с помощью указателя мыши или клавиш **{Command + A}** (рис. 4.62). Изменения можно применять как ко всему тексту целиком, так и к отдельным строкам.



Рис. 4.62. Титры в окне **Boris Title 3D**

В окне **Boris Title 3D**можно даже изменять отдельные буквы. Для этого их нужно просто выделить и настроить соответствующие параметры. Изменения будут распространяться только на выделенный фрагмент.

В левом нижнем углу окна **Boris Title 3D**нужно нажать **Apply**. В окне **Canvas** отобразится текст, с внесенными изменениями (рис. 4.63).

Чтобы реализовать прокрутку титров, обычно располагаемую в конце филь­ма, можно использовать анимационный генератор **Scrolling Text (барабан)**, име­ющийся в **Final Cut Pro**. Этот текстовый генератор автоматически про­кручивает текст снизу вверх.



Рис. 4. 63 Отображение титров в окне **Canvas**

В окне **Viewer** нужно щелкнуть на вкладке **Video**, после чего щелкнуть на всплывающем меню **Generator** и выбрать **Text > Scrolling Text**. Чтобы наложить данный клип, нужно использовать клавишу **{F12}** или щелк­нуть на кнопке **Superimpose** в окне **Canvas**(рис. 4.64).



Рис. 4.64. Кнопка **Superimpose** в окне **Canvas**

Можно назначить в окне **Canvas** третьей кнопке монтажа любую из опций **Canvas Edit Overlay**. Для этого нужно щелкнуть и удерживать стрелку рядом с синей кнопкой **Replace**, а затем выделить пурпурную кнопку **Superimpose**, чтобы назначить ее третьей кнопкой по умолчанию для эпизода.

В окне **Timeline** нужно дважды щелкнуть на клипе **Scrolling Text**, чтобы открыть его в окне **Viewer**, и щелкнуть на вкладке **Controls**. Так как титры перемещаются за пределы верхней границы экрана, текст будет не видно, в случае если метка воспроизведения расположена в начале или конце клипа. Разместив метку воспроизведения по цент­ру клипа, можно будет видеть текст во время его ввода.

В поле **Text** нужно ввести текст для титров. После ввода последней строки нужно нажать **{Tab}**, что­бы обновить текст в окне **Canvas** (рис. 4.65).

Чтобы затемнение наступало быстрее или медленнее (исчезновение титров с экрана), нужно сде­лать клип короче или длиннее. Для этого нужно перетащить точки **In** или **Out** клипа **Scrolling Text** вправо или влево.

Укороченный клип воспроизводится быстрее. Можете также на­строить значение параметра **Fade Size** для затемнения титров при появлении и удалении с экрана.



Рис. 4.65. Отображение титров в окне **Canvas**

Еще одним параметром, который можно настраивать для любого клипа, является непрозрачность. Этот параметр определяет, на­сколько прозрачным является изображение. Клип должна быть пол­ностью прозрачным, полностью непрозрачным или иметь проме­жуточное состояние прозрачности, определяемое процентным значением. Непрозрачность можно настраивать в любом клипе эпизода, перетаскивая оверлей непрозрачности, аналогичный овер­лею уровня громкости в аудиоклипе.

Так как непрозрачность можно настраивать для любого клипа, данный параметр отображается на вкладке **Motion** непосредственно над функцией **Drop Shadow**.

Существуют также текстовые генераторы **Crawl**и **Typewriter**. Генератор **Crawl** отображает текст, движущийся на экране горизонтально слева направо. Текстовый генератор **Typewriter** отображает букву за буквой до тех пор, пока весь текст не появится на экране, моделируя работу печатной машинки.